

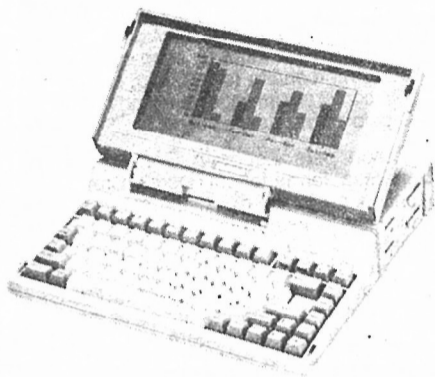
*Novas dos Descobrimentos*

# TOSHIBA

## O PODER DOS PORTÁTEIS



**T 1000** Processador 80c88, 4.77 MHz  
512 Kb RAM, 1 Floppy 3,5" 720 kb  
Display LCD Supertwist, Peso 2.9 kg.



**T 1100 PLUS** Processador 80C86, 7,16 MHz  
640 Kb RAM, 2 Floppys 3,5" 720 kb  
Display LCD Supertwist, Peso 4.5 kg.



**T 1200** Processador 80C86, 9.54 MHz  
1Mb RAM, 1 Floppy 3,5" 720 kb, 1 Disco  
Fixo 20 Mb, Display LCD Supertwist, Peso 5.5 kg.



**T 3200** Processador 80286, 12MHz, 1 Mb RAM  
1 Disco Fixo 40 Mb, 1 Floppy 3,5", 720 Kb  
Adaptador Gráfico EGA, CGA, Hercules  
2 Slots de Expansão, Display Plasma, Peso 8.5 kg



**T 3100** Processador 80286, 8 MHz, 640 kb RAM  
1 Disco Fixo 40 Mb, 1 Floppy 3,5" 720 kb  
Display Plasma de Alta Resolução, Peso 6.8 kg.



**T 5100** Processador 80386, 16 MHz, 2 Mb RAM  
1 Disco Fixo 40 Mb, 1 Floppy 3,5", 720/1,44 Mb  
Adaptador Gráfico EGA, GGA, Display Plasma,  
Peso 6.8 kg.

**DATOS**

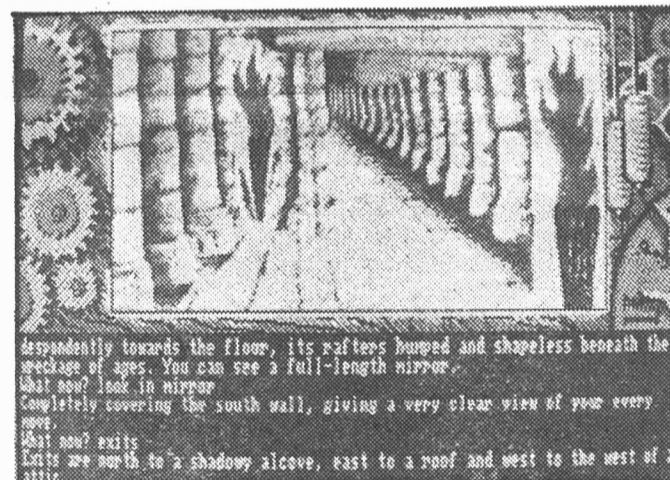
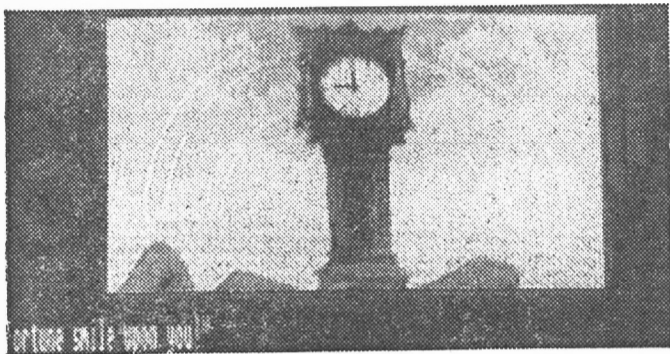
Estrada da Luz, 218 - 1600 LISBOA - PORTUGAL

Telefs. 714 51 77 - 714 42 22 - 714 54 48 - Telex 14198 DATOS-P

Agentes Autorizados: Sotemaque — Porto — Tel. 57 47 16; J. A. M. — Lisboa — Tel. 67 34 13; Copisado — Setúbal — Tel. 36 113; Copipaper — Santarém — Tel. 26 135; Microponto — Castelo Branco — Tel. 25 252; S. P. A. — Lisboa — Tel. 76 27 86; T.B.F. — Leiria — Tel. 34 055; Cevatec, LDA. — Faro — Tel. 20 803; Soreae — Bragança — Tel. 24 165; I. S. C., LDA. — Estoril — Tel. 267 26 86; Sismacro — Lisboa — Tel. 56 37 67.

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## 16 bits OS SENHORES DO TEMPO NOS ST



Os três jogos de aventuras da série «Time & Magik», agora transpostos para os Atari ST e Commodore Amiga, e muito melhorados, têm excelentes gráficos e foram reunidos numa só disquete

QUEM quiser conhecer as diferenças entre os jogos de 16 bits e os de 8 bits tem um oportunidade na série «Time and Magik», constituída pelos jogos de aventura «The Lords of Time», «Red Moon» e «The Price of Magik». A transposição para os ST e Amiga teve, muito adequadamente, algo de mágico. O fraseado é muito mais completo e os gráficos incluem imagens digitalizadas, fabulosas. Na versão de 8 bits, as três histórias não tinham ligação entre si. Agora têm-na. O jogador procura encontrar o Guardião do Tempo, um dos dez Senhores do Tempo. O objectivo é o de levar o tempo a correr normalmente, o que por sua vez embranquecerá a Lua Vermelha e fará desaparecer toda a mágica do mundo. Mas os companheiros do Guardião criam zonas de tempo para o confundir, e o próprio Guardião, na sua máquina do tempo, procura confundir-lo ainda mais. No segundo jogo, a Lua deixou de ser vermelha, mas a mágica não desapareceu inteiramente do mundo — três dos Senhores foram mortos e as suas torres destruídas, mas os outros seis tomaram forma humana e tentam avermelhar de novo a Lua. Para isso constroem uma lua artificial, sob a forma de um cristal, e conseguem fazer renascer a magia na cidade de Baskalos, enquanto o resto do mundo se torna em máquinas. Mas um dos Senhores, ansioso de poder, tenta roubar o cristal, mas quem efectivamente o agarra é outro. Daí em diante, há que procurar o Cristal da Lua Vermelha, e assim se entra no terceiro jogo «O Preço da Magia». No fim, há que tirar o cristal das mãos de um louco que habita numa velha casa. A entrada só é possível pelo telhado, mas ela é protegida por uma área de escuridão. Para a ultrapassar, é necessário descer ao jardim e procurar uma planta, a qual, uma vez esfregada nos olhos, dá ao jogador a possibilidade de ver nas trevas. Complicado, não é? Mas quanto mais complicados são os jogos de aventuras, mais interessantes são e, como se disse, tanto o texto como os gráficos são magníficos. Os três jogos, inicialmente produzidos pela Level 9, são agora comercializados pela Mandarin numa só disquete, o que os torna tão acessíveis como a primitiva edição em cassetes.

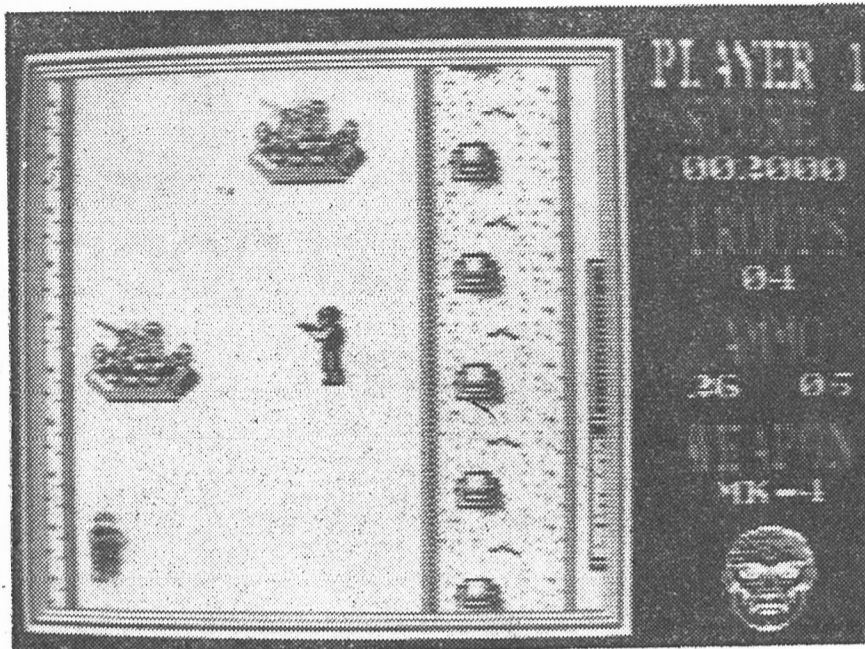
## LUTA DE MERCENÁRIO É CASO PERDIDO

TÍTULO: «Frontline»  
MÁQUINA: Spectrum

UM mercenário altamente especializado entrou numa zona de máxima segurança, disposto a apoderar-se de documentos supersecretos sobre um míssil. Se já sabe quem é o mercenário (olá, tudo bem) temos metade do caminho andado. Mas como ele há gente que ainda olha em redor não sabendo se é deles que se está a falar, garanta-se aqui que é mesmo isso que sucede. Isto é, quem chegou até aqui já sabe que é ou vai ser o mercenário (o tal). Isto, claro, se decidir comprar um jogo que anda por aí e dá pelo nome de *Frontline*.

Editado pela Zeppelin Games, a tal companhia formada por Derek Brewster (o crítico de jogos de aventura da Cras que largou — infelizmente — o lugar para se dedicar à edição de jogos), *Frontline* é mais um jogo de última fila que não merece muito mais do que algumas linhas. Ei-las, portanto, referindo aspectos gerais de um jogo que se espera poucos venham a colocar na prateleira lá de casa.

O campo do inimigo está cheio de soldados que tentarão impedir o nosso mercenário de avançar. E há também tanques, jipes, motos e balázios em profusão, estes últimos voando desde as trincheiras abertas no terreno e os «bunkers» que alguém se lembrou de criar



com a memória que sobrava no micro depois de feito o jogo.

O armamento inicial do nosso soldado compõe-se de granadas, minas e balas. Tudo coisas que é possível manter a um nível aceitável desde que descobertos os reabastecimentos espalhados no terreno. No fim de cada nível há que encontrar

o passe que dá acesso ao seguinte. Isto, claro, se alguém desejar experimentar *Frontline*. É que não vale mesmo a pena.

Género: Acção  
Gráficos (1-10): 5  
Dificuldade (1-10): ???  
Conselho: Evitar a todo o custo

## Espaço de aventura

POR esta altura já alguns dos aventureiros que jogaram a primeira parte de D. Quixote devem (se ainda não sabem) estar interessados em saber mais sobre este personagem. Isto, claro, para além do vulgar Don Quixote e Sancho Pança que todos usam(os), tantas vezes sem que a obra por detrás do dito popular seja conhecida. De facto D. Quixote é o personagem de um dos mais famosos (se não o mais famoso) romances espanhóis do século XVI. O seu autor: Miguel Cervantes. Quem ainda não teve tempo para ler o livro, pode, agora que está a meio do jogo e as férias estão a correr (espera-se...) aproveitar para procurar a biblioteca local (algumas são óptimos locais de repouso agora no Verão, tão frescas e silenciosas) e espreitar a história deste cavaleiro em luta contra moinhos de vento.

Mas aqui vamos ficar com a segunda parte do nosso D. Quixote. Com a chave na mão — «El Ingenioso Hidalgo» — é fácil chegar ao primeiro quadro do lado dois da cassette. E espreitem o que o monge vai deixar cair logo de seguida. É uma pista que não aparece nas soluções do Afonso Serralha mas que vos explicará o que vão fazer lá mais para diante.

Para vos ser mais fácil chegar ao fim o porque esta secção do jogo está cheia de inesperadas surpresas para quem se esquecer de comer, a realização de «save» sucessivos será conveniente. Posto isto, vamos às «dicas», ao mapa e às fotos obtidas pelos aventureiros que «A Capital» enviou em missão de exploração.

D. QUIXOTE — Segunda parte

- Este
- Dormir
- Sur
- Mover árbol

- Coger bellotas
- Este
- Sur
- Oeste
- Examinar suelo
- Coger romero

- Este
- Sur
- Este
- Dejar espada
- Este
- Subir

- Coger ramita
- Bajar
- Norte
- Norte
- Norte
- Oeste

POR: AFONSO SERRALHA © 1988

CHAVE DE ACESSO: "EL INGENIOSO HIDALGO"

*Lejenda*

1- BOLOTAS  
2- ROMEIRO  
3- RAMA  
4- MOINHO / PÃO e SAL  
5- PÁ  
6- BACTA  
7- CHAVE  
8- AZEITE  
9- BALDE

C- Cantar } A6  
                  } F5  
                  } G1

*D. Quixote Map*

1 2 3 4 5 6 7

A 9 C

B INICIO

C 5 1

D 4 2

E 3

F C 7

G FIM 8 6

PARTE II

*Afonso Serralha*

# CORRIDA CONTRA O TEMPO ACENDE FACHO OLÍMPICO



**TÍTULO: «Race Against Time»**  
**MÁQUINA: Spectrum**

É já em Setembro que a grande corrida contra o tempo vai suceder. São dez quilómetros de percurso corridos, simultaneamente, ao redor do mundo, numa campanha de solidariedade bem ao estilo dos «Aid» ultimamente realizados. E tal como sucedeu no Sport Aid de 1986, o atleta sudanês Ohmar Khalifa vai «correr» desde um campo de refugiados em África até à sede das Nações Unidas, em Nova Iorque, carregando uma tocha simbólica.

É esta corrida que os gémeos Oliver, da CodeMasters, decidiram recriar no micro, num programa cuja receita de vendas vai direitinha — descontadas as despesas — para o auxílio aos desprotegidos — ainda — pululando nesta bola onde, afinal, devíamos era viver todos em paz e só fazer guerra nos computadores.

Como é bom de ver, os lucros da venda do jogo em Portugal não vão chegar a lado algum

no que toca a caridade. Mas isso é outra história...

Quanto ao jogo, aquilo que verdadeiramente nos interessa aqui — e que ninguém venha subentender algo na afirmação — é uma refrescante lufada de ar fresco no panorama dos últimos lançamentos da CodeMasters, todos — ou quase — virados para a «simulação» de algo. Muito má, por sinal, mas é a verdade...

Assim, após *Jet Bike Simulator*, «blabla», «simulator», «tlatla» simulator e quejandos, os manos decidiram mudar a estrutura do código máquina, escrever outras rotinas e criar um jogo que até agarra.

Surpreendentemente para alguns, o «joystick» pode ser deixado de lado neste *Race Against the Time* — parece-me que ainda não vos dissera como se chama o jogo. Usar a cabeça, resolver alguns «puzzles», saber o que fazer com quê e onde é tudo o que o jogador tem de descobrir nesta corrida contra o tempo.

Vestindo a pele de Ohmar Khalifa o jogador tem de viajar por cinco continentes acendendo tochas olímpicas e hasteando bandeiras «Change

the World». Do Pão de Açúcar, no Brasil, ao monumento aos grandes americanos, no Monte Rushmore, do Kremlin até à Ópera de Sídnia (belo edifício aquele), muito — e ainda mais — Ohmar tem de palmilhar antes que o tempo se esgote.

Como é pouco provável que mesmo um corredor como este sudanês consiga saltar sobre os oceanos, os aeroportos de cada um dos continentes estão em estado de alerta aguardando o homem da tocha, que pode surgir a qualquer momento.

E vai mesmo surgir, para uma viagem até outro quebra-cabeças, isto, claro, se Ohmar conseguir resolver as dificuldades criadas pelos programadores. Pontes pouco resistentes mesmo a um par de ténis, tijolos que teimam em cair quando algo lhes passa por baixo, lagos que apagam a tocha transportada pelo nosso corredor são al-

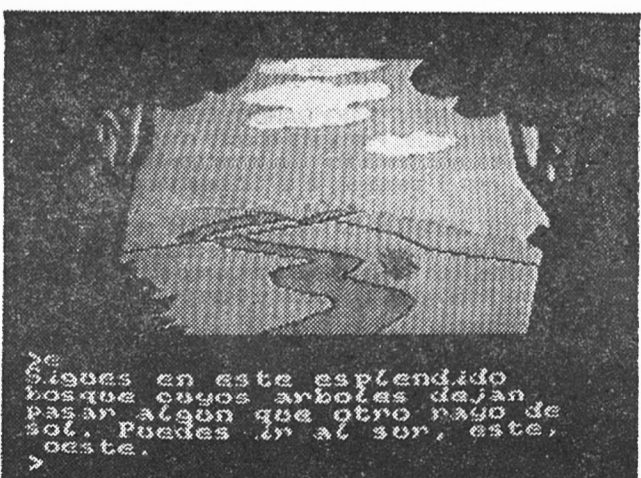
guns dos obstáculos. Mas há mais. Basta procurar...

Claro que há maneiras de resolver todos estes problemas, mas há que «queimar pestanas» tentando encontrar o objecto certo para a situação errada. Se perceberem o que quero dizer...

Como dica deixe-se aqui que a fonte pode ser fechada com a chave inglesa. Fácil. Só que a fonte está em Roma e a chave na Ásia e inacessível, e não ser que... Cala-te boca...

Pronto estamos conversados. E como o tempo é escasso em *Race Against Time* (recolham os relógios de areia — as clepsídras — que encontrarem) ficamos mesmo por aqui.

**Gênero: Estratégia**  
**Gráficos (1-10): 8**  
**Difficuldade (1-10): 7**  
**Conselho: A comprar**



- |                         |               |                           |                           |
|-------------------------|---------------|---------------------------|---------------------------|
| — Norte                 | — Coger pala  | — Oeste                   | — Dejar vino en caldero   |
| — Cantar                | — Sur         | — Oeste                   | — Dejar romero en caldero |
| — Oeste                 | — Sur         | — Oeste                   | — Remover con ramita      |
| — Dejar romero          | — Sur         | — Sur                     | — bálamo                  |
| — Dejar vino            | — Este        | — Sur                     | — Beber bálamo            |
| — Dejar ramita          | — Sur         | — Abrir puerta            | — Dejar caldero           |
| — Este                  | — Sur         | — Oeste                   | — Este                    |
| — Sur                   | — Silbar      | — Coger aceite            | — Sur                     |
| — Este                  | — Coger bacía | — Este                    | — Este                    |
| — Sur                   | — Poner bacía | — Norte                   | — Sur                     |
| — Sur                   | — Norte       | — Norte                   | — Sur                     |
| — Sur                   | — Norte       | — Este                    | — Oeste                   |
| — Oeste                 | — Este        | — Este                    | — Oeste                   |
| — Oeste                 | — Este        | — Este                    | — Oeste                   |
| — Oeste                 | — Este        | — Norte                   | — Oeste                   |
| — Sur                   | — Sur         | — Norte                   | — Sur                     |
| — Oeste                 | — Cantar      | — Norte                   | — Sur                     |
| — Norte                 | — Este        | — Oeste                   | — Oeste                   |
| — Norte                 | — Este        | — Norte                   | — Oeste                   |
| — Entrar con cuidado en | — Hacer cama  | — Oeste                   | — Sur                     |
| — molino                | — Cojer llave | — Cavar                   | — Sur                     |
| — Coger pan             | — Dejar bacía | — Dejar pala              | — Oeste                   |
| — Coger sal             | — Oeste       | — Coger caldero           | — Oeste                   |
| — Oeste                 | — Oeste       | — Dejar aceite en caldero | — Cantar                  |
| — Norte                 | — Norte       | — Dejar sal en caldero    |                           |

E assim termina a aventura deste nosso aventureiro: D. Quixote.  
Em casa pode utilizar e comer tudo o que recolheu.

## «A Capital» oferece jogos PRÉMIOS PARA DEZ

A oferta de jogos de microcomputador para Spectrum aos leitores que melhores colaborações trouxeram a esta secção de Videojogos e, especialmente, à rubrica Pokes e Dicas é uma iniciativa que continua de pé. Devagar é certo, mas pelo seguro. É assim que hoje podemos anunciar os nomes e moradas de mais dez leitores a quem «A Capital» já enviou a prometida lembrança. Desejamos que tudo corra pelo melhor, mas se houver problema, o melhor é alertarem-nos.

- Os novos dez premiados são os seguintes:
- José Manuel Lourenço Alves da Silva** — Rua Nina Marques Pereira, 10, 3.º-Esq. — 1500 Lisboa.
  - José Manuel A. Brás** — Rua A, Lote 9-J, 1.º-Dt.º, Massamá — 2745 Queluz.
  - Pedro Agostinho N. Fernandes** — Rua Salvador Allende, 35, r/c.-Esq. — 1885 Moscavide.
  - André Galvão** — Av. Rainha D. Amélia, 24, 2.º-Esq. — 1600 Lisboa.
  - Carlos Miguel Borges Figueiredo** — Rua 25 de Abril, Lote C, 1.º-Dt.º — 2625 Vialonga.
  - Fernando José Bau** — Rua Bartolomeu Dias, 9, 1.º-F., Póvoa de Santo Adrião — 2675 Odivelas.
  - Pedro Magalhães** — Rua Dr. Eugénio Viana de Lemos, 10, r/c.-Dt.º — 2330 Entroncamento.
  - Daniel Paulo Antunes** — Bairro Conde Monte Real, Rua Eça de Queirós, 7, 2.º-Esq., Tires — 2775 Parede.
  - Luís Gravina** — Longo da Vila — 2640 Mafra.
  - Paulo Jorge Dias Brás** — Rua Carlos Testa, 10, 2.º-Esq. — 1000 Lisboa.

**TOP «A CAPITAL»**

### OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — SKATE CRAZY
- 2.º — MAD MAX
- 3.º — CHARLIE CHAPLIN
- 4.º — FOOTBALL MANAGER II
- 5.º — THE FLINTSTONES
- 6.º — PLATOON
- 7.º — HERCULES
- 8.º — MARUDER
- 9.º — STREET SPORTS — BASKETBALL
- 10.º — TARGET RENEGED

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

# VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

**M**ESMO com o calor que se faz sentir, vocês não se cansam de escrever para o Poço da Cidade. Suspeito mesmo que alguns de entre vós escrevem algumas cartas quando dentro de água, na praia, para surpresa de quantos vos rodeiam. Mas aqui, na frescura do antigo bairro de Lisboa (frescura uma ova, mas soa bem!) é ainda nas cartas antigas que *Pokes & Dicas* se passeia. E vamos mas é começar, que é tempo de vos dar as últimas. E cuidado com o sol...

### Match Day II no Algarve

É em Albufeira, por estes dias, que decorre um grande concurso de *Match Day II*, com prémios para os participantes. Quem passou a informação a «A Capital» foi *Nuno Miguel Rodrigues*, da Rua Ferreira de Castro, 54-1.º dt.º — 2775 Parede. E este leitor, que representa um grupo chamado *America Records (I)*, quer trocar *pokes*, mapas, dicas e o resto. Quanto ao jogo de *Match Day*, espera-se que seja renhido...

### Cerius e Renegade

De *Álvaro Miguel dos Santos*, que vive na Rua Ilha Terceira, 23-1.º D. Pontinha — 1675 Lisboa, informação para o velho *Renegade* e para o novo *Cerius*. Ei-la:

**RENEGADE** — Quando se está apenas com o «Boss», após termos eliminado todos os outros, devemos chegar bem perto dele e começar a pontapear até lhe extrairmos toda a energia mas sem que ele nos possa acertar. Quando ele já não tiver energia devemos dar dois ou três murros e novamente um pontapé e assim ele tombará abrindo-nos a passagem para o nível seguinte.

**CERIUS** — Tentem nunca passar de nível com pouca energia. Se forem bastante rápidos tentem recarregar-se após terem todo o código, será assim mais fácil continuarem no nível seguinte.

NOTA: Em relação às dicas para *Renegade*, funcionam pelo menos nos primeiros três níveis pois há alguns em que o «Boss» actua de maneira diferente.

### Daley Thompson em Sines

O jogo *Daley Thompson's Supertest* ocupou algum tempo de *Pedro Alexandre*, que vive no Bairro Soeiro Pereira Gomes, 16 — 7520 Sines. E desejava de dividir e que aprendeu, o Pedro logo escreveu para «A Capital».

**DALEY THOMPSON'S SUPERTEST** — Tempo de load: 11.30 s (+ -); Teclas definíveis ou joystick; *Supertest* é um jogo com 12 modalidades desportivas, e se falharmos uma modalidade perdemos uma vida.

1 — **REMO**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade; tem que chegar antes do tempo máximo, mas se vencer o computador, ganha um bónus extra de 1000 pontos. Tem apenas uma tentativa e o tempo máximo de qualificação é de 40 segundos.

2 — **PENALTIES**: Espere pelo apito do árbitro. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Quando estiver perto da bola prima *fire*. A direcção da bola depende do ângulo que escolher. Temos 5 (cinco) tentativas. E a pontuação mínima para qualificar é de 2000 pontos.

3 — **SALTO DE SKI**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Quando chegar ao fim da rampa prima *fire* e quando estiver quase a tocar no chão, prima *fire* novamente. Temos 3 tentativas, e a distância mínima é de 60 metros.

4 — **JOGO DA CORDA**: Primeiro escolhemos o adversário. Utilizando esq./dir. e *fire*. Para jogar prima esq./dir. para a força. Temos 3 «chances» para qualificação. Para qualificar é apenas necessário passar uma qualificação.

5 — **TRIPLO SALTO**: Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Prima *fire* quando estiver quase a pisar a linha de

PARA MAPA POR: PAULO CRISPIM © COPYRIGHT/1988 DICA SOBREPOR

LEGENDA: # => MUDANÇA DE NÍVEL  
 E => ELEVADOR  
 O => AAPANAR (DESTRUIAS COMO BRASO E DEPOIS BASTA LHE TOCAR)  
 I => ESPERAR (QUE OS ROBÓS SE AFASTE, PARA PODEREM SER DESTRUIDOS)  
 S => ROTAS POSSÍVEIS  
 O => SALTAR DUAS VEZES (PARA A AAPANAR O)

LEVEL 2

NORTH STAR THE MAP POR: PAULO CRISPIM © COPYRIGHT/1988

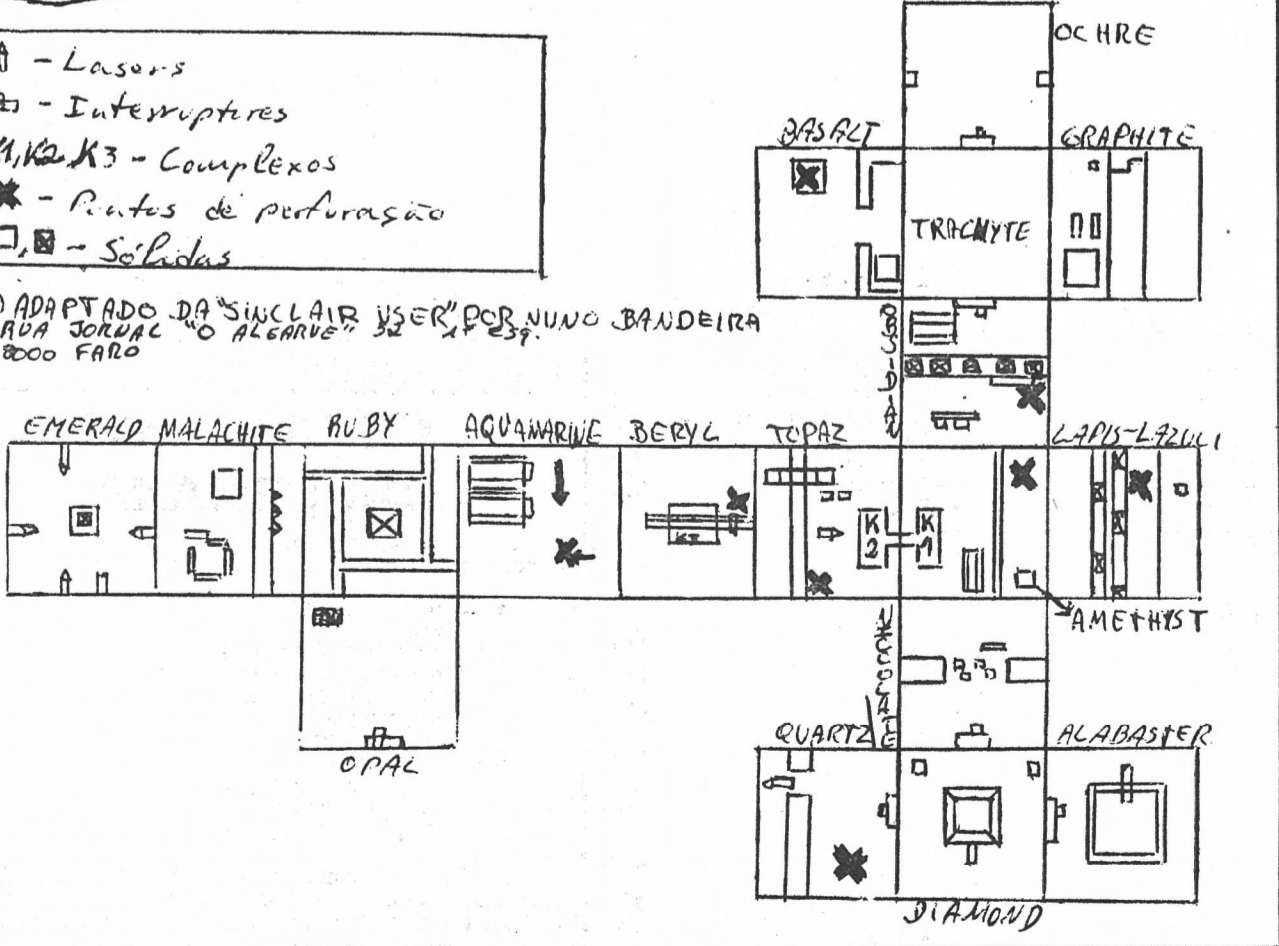
LEGENDA:  
 O => CAPSULA DE OXIGENIO  
 O => CAPSULA DE PONTOS  
 X => CAPSULA QUE CONTEM OSTRELA

LEVEL 2

# DRUID II

- ↑ - Lasers
- ⊞ - Interruptores
- K1, K2, K3 - Complexos
- \* - Pontos de perfuração
- , ⊞ - Seladas

© ADAPTADO DA "SIMCLAIR USER" POR NUNO BANDEIRA RUA JORNAL "O ALGARVE" 32 X 23.º 8000 FARO



salto. Salte 3 vezes. Tente fazer um ângulo de salto, com perto de 45°. Tem 3 «chances» para qualificar. E a distância mínima é de 12,80 metros.

6 — **100 METROS SPRINT**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Tem apenas uma tentativa para qualificar. O tempo mínimo é de 13 segundos.

7 — **LANÇAMENTO DO DARDO**: Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Prima *fire* quando chegar à linha de lançamento, mas prima *fire* para tentar um ângulo de perto de 45°. Tem 3 tentativas, e a distância mínima é de 50 metros.

8 — **110 METROS BARREIRAS**: Esta modalidade é idêntica à dos 100 metros «sprint». A única diferença são as barreiras, que se ultrapassam premindo *fire*. Temos apenas uma tentativa para qualificar e o tempo mínimo é de 15 segundos.

9 — **TIRO AO ALVO (pistola)**: Nesta modalidade utilizamos as teclas esq./dir. A tecla esquerda sobe, e a tecla direita move-se horizontalmente em direcção ao alvo em questão. Temos 3 tentativas, a pontuação mínima para qualificar é de 3000 pontos.

10 — **CICLISMO**: Espere pelo tiro de partida. Utilize esq./dir. para ganhar velocidade. Temos apenas uma tentativa e o tempo máximo é de 40 segundos.

11 — **MERGULHO**: Quando estiver pronto prima *fire*. Depois utilize esq./dir. para as cambalhotas. Quando estiver perto da água prima *fire*. Tem 3 tentativas e a pontuação mínima para qualificar é de 65 pontos.

12 — **SLALOM GIGANTE**: Espere pela luz verde. Utilize esq./dir. para aumentar a velocidade, depois prima *fire* para começar a controlar o esquiador. Temos 2 «chances» para qualificar, e o tempo máximo é de 60 minutos.

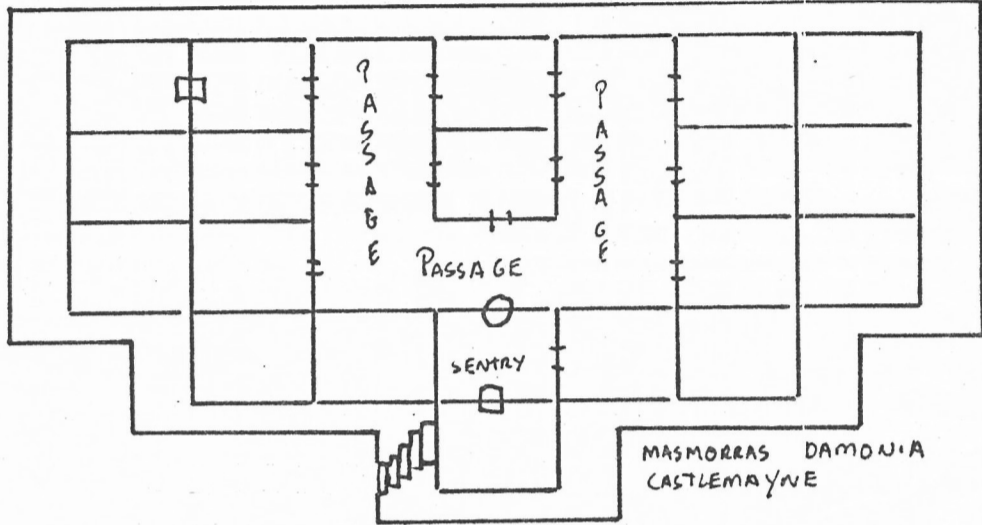
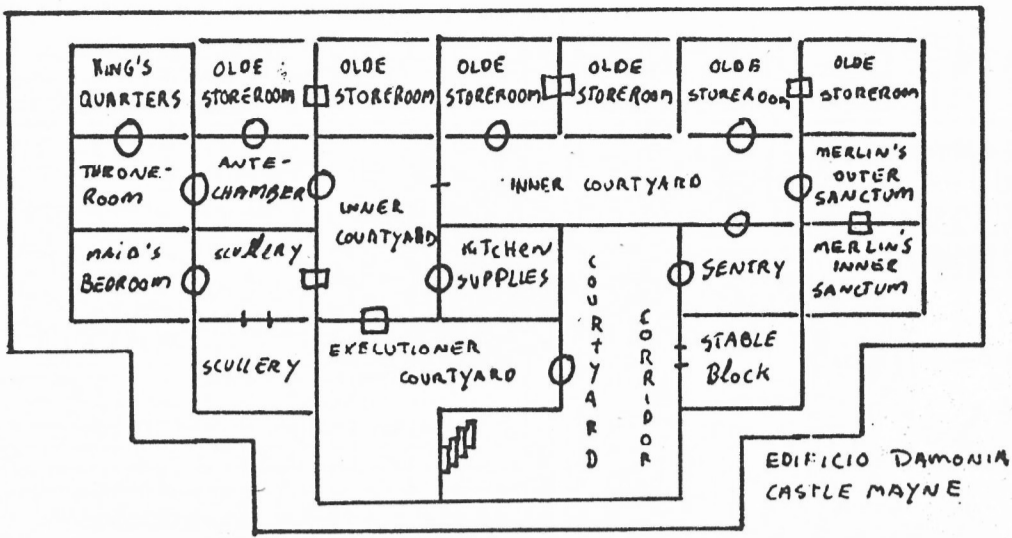
### North Star e Druid II

Desde o Entroncamento, *Paulo Crispim*, que vive na Rua 25 de Abril, lt.G-1.º esq. (o código postal é o 2330 da terra dos fenómenos) enviou um mapa para o jogo *North Star*. Ou melhor, enviou dois mapas, que podem ser utilizados em conjunto, sobrepostos ou em separado. Um dá a paisagem, o outro explica como chegar mais depressa ao objectivo.

E do Paulo, também uns *pokes*. Agora o que este leitor deseja é que alguém o ajude com *Druid II*. Está completamente perdido e nem a Estrela do Norte lhe consegue valer. Então? Ainda não pegaram na caneta para começarem a explicar ao Paulo como é que se joga facilmente este jogo de magia?

- PROFANATION — POKE 49290, 255
- AUTOMANIA — POKE 46680, 251: POKE 46681, 201: RANDOMIZE USR 46677: POKE 64563, 183: RANDOMIZE USR 32923
- HERO — POKE 45659, 182: POKE 4918, 0

# KNIGHTMARE



1988 SILVIO MENDES

## LEGENDA

- O - PORTA ABERTA
- - PORTA FECHADA
- ⊥ - PORTA TRANCADA
- - BECO SEM SAÍDA
- ⏏ - ESCADAS



### Driller de novo

Um mapa de *Driller* (mesmo a tempo, agora que *Dark Side* está por aí) para os mais atrasados chegou ao Poço da Cidade enviado por Nuno Filipe Bandeira, que escreve desde a Rua Jornal «O Algarve», 52-1.º esq. — 8000 Faro. Este leitor enviou também mais algumas dicas que devem estar aqui por perto.

Entretanto o Nuno precisa de ajudas para *Batman* (recolhe o automóvel mas não sucede nada), *Platoon* e *Dan Dare II* (sobre este último já deves ter a vida facilitada com toda a informação aqui publicada) e quer agradecer ao Paulo Ferreira pela solução completa do *Terramex*, «que me tirou da embrulhada em que eu estava».

A fechar, acrescenta o Nuno que quer trocar informação diversa com outros leitores. Os interessados devem espreitar nas linhas acima. A morada do Nuno deve andar lá no alto. E vamos às «quentes e boas».

**RASTAN** — Se antes de saltar nos agacharmos, damos um salto muito maior. Quando aparecer *Rewind tape to level A*, podem introduzir qualquer dos níveis.

**CYBERNOID** — Se no quadro de escolher teclas escrevermos YXES obtemos vidas infinitas.

**VENDER** — Para passar o foguetão que aparece no 1.º nível (o grande) temos que fazer o seguinte: — apanhar a munição de dois tiros, que também dá para voar; — utilizá-la até ao ecrã em que ele aparece; — voltar ao ecrã imediatamente atrás; — pousar no caixote que está acima de água; — quando o míssil vier direito a nós, subir rapidamente e ir para a frente.

**ARKANOID, REVENGE OF DOH** — Se ao passarmos de nível formos pela direita, o nível é mais fácil (isto altera de versão para versão pelo que o melhor é anotar como acontece na sua).

**DRILLER** — Ao entrarmos em *Basalt*, do lado esquerdo está um sólido, no qual o centro de perfuração se centra no seu topo. Para subir para cima desse bloco há que procurar um

degrau invisível que se encontra perto dele. Quando o encontrarem, subam para cima do bloco, andem para a frente (apenas, ou então poderão ter problemas em achar o degrau de novo) até acharem que estão o mais perto possível do centro, então ponham aí a torre e desçam calmamente em marcha atrás.

### Basil, o rato e outros amigos

Silvio Mendes escreveu desde Pombal para fazer algumas correcções à informação (e mapa) do Delta Team aqui publicada para o jogo de *Jack The Nipper II*. E na mesma carta o Silvio enviou mapas para *Basil*, *Knightmare* e *Enlightenment (Druid II)*. Os mapas estão nestas páginas, a correcção do Silvio, é favor continuar em frente...

«Não envio um mapa do *Jack The Nipper II* pois já apareceu aí um, algum tempo atrás (pertencia a um grupo chamado Delta Team), para começar... as salas E 1 e F 1 a que os nossos amigos não chegavam, não existem. Pois se saltarmos da D 1 para a direita vamos ter directamente à G 1 (e vice-versa). A sala E 2 cujos nossos amigos «pintaram de preto» considerando-a só rocha, é de facto a sala final do jogo. Trata-se do famoso «templo de maldade» que o Jack tem de alcançar, só que a sua entrada encontra-se tapada e só abrirá fazendo um certo n.º de maldades. As salas Q, R, S, T e U das linhas S e G eram perfeitamente invioláveis para os nossos amigos, mas para lá entrar basta apanharem o cesto com a cobra e utilizá-la na ponte. E outro erro que eles cometeram: para utilizar a «lata (hon)» (que eles assim chamam, mas que é mel) não é necessária a dinamite. Resumindo:

- cesto mais cobra → faz desaparecer ponte →
- recipiente (grease) → faz escorregar o Tarzan →
- rato → assusta o elefante →
- cebola → faz chorar os cães →
- frasco c/ mel → atrai as abelhas para a colmeia →
- rebenta-se uma colmeia →
- mata-se o Índio →

- SALA
- Q 4
- C 2
- W 2
- E 3
- Z 2
- A 2
- M 2

Isto deve chegar para entrar no templo (pois é só necessária uma certa «quantidade» de maldade) e para aqueles que não se lembram do *poke* para vidas infinitas, aqui vai ele — 43251, 0 BOA SORTE!

### Action Force II, ora pois

João Manuel A. Brás (cujo nome aqui apareceu como José, recentemente, do que todo o Poço da Cidade pede humildes desculpas — a culpa é das gralhas, toda delas) escreve desde a Rua A — lt. 9-1.º dt.º, Massamá — 2745 Queluz, agradecendo a publicação do seu texto sobre *Target Renegade* (ora, de nada, é para isso que este espaço existe, obrigados nós) e aproveitou para enviar um mapa de *Action Force II* (níveis 1 e 2) bem como dicas essenciais para ir cada vez mais longe.

Em troca, o João só quer saber se há algum truque para passar a quarta corrida em *Nigel Mansell* (ele está entalado ali) e um *poke* para *Rolling Thunder*. Quanto ao *poke* solicitado para AFII, o carregador recentemente publicado nestas páginas serve (pelo menos na versão com que ando aos tirinhos...). Experimenta-o.

**ACTION FORCE II** — Nível 1 — Na primeira sala, matar o olho espião ao centro (letra E), aumentar a energia na sala 2, ir sem problemas até à 4.ª sala. Na sala 5 matar o homem que tem a dinamite, deixar lá ficar a mira e matar o outro homem que lá aparece (letra P), aumentar a energia na sala 6 e 7 sem problemas. Na sala 8, matar rapidamente o homem em cima da casa dos prisioneiros e já está no 2.º nível.

Nível 2 — Aumentar a energia na sala 1, na sala 2 matar o extintor, sala 3 abastecer a energia, sala 4 matar o homem e o extintor e aumentar energia, sala 5 matar o extintor e o homem (rapidamente) e deixar a mira na porta porque quando formos a passar na porta, aparece outro e temos que o matar, na sala 6 não há problema, sala 7 matar o olho espião e o homem, deixar a mira na porta para matar o outro homem que aparece, na sala 8 matar o extintor e o olho espião e aumentar energia, na sala 9 não há problema, na sala 10 matar o homem e o extintor e deixar a mira na porta para matar o outro homem que aparece, na sala 11 matar o extintor, sala 12 pode-se aumentar a energia à vontade, sala 13 matar o extintor e aumentar energia e na sala 14 matar o homem que está em cima da casa dos prisioneiros e o extintor (rapidamente) e o 2.º nível já está.

Entre os níveis, dão-nos a escolher uma de três armas que têm as seguintes distinções: *machine gun* — dá tiros repetitivos (como no 1.º nível); *bazooka* — a melhor arma, destrói as paredes, parte as janelas (tipo granadas); *Big gun* — arma que electrifica os inimigos, mas não destrói paredes. No fim dos níveis, matar primeiro o homem e só depois o extintor.

### Supertrolley com mapa

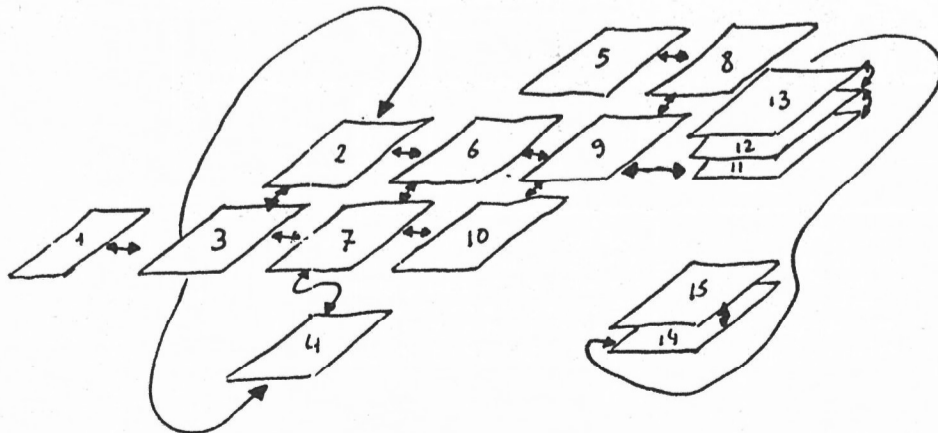
Torres Vedras vai receber um embrulho enviado desde o Poço da Cidade. É o prémio pelo mapa de *Supertrolley*, que os rapazes da Jovisoft já desenharam, tão divertidos andaram a aprender a ser empregados de supermercado. E com o mapa chegaram também dicas. Entretanto, o endereço de contacto com o clube — eles continuam interessados em trocar correspondência com outros leitores, é: Praceta Dr. Moura Guedes, n.º 2-3.º dt.º — 2560 Torres Vedras, ao cuidado de Luís Miguel S. Nascimento.

**SUPERTROLLEY** — O primeiro passo a fazer neste jogo é pôr o preço nas mercadorias (se a missão for levar produtos para os armários), depois lá vamos nós com o nosso *trolley* carregado como por exemplo com *bread* (pão). No mapa podem ver onde se localiza o armário com *bread*, dirigem-se para lá depois largam o *trolley*, encostam-se a um dos lados e apanham o *bread*, depois metam-no no armário e é só repetir a operação até encher o armário. É aconselhável não derrubar as latas.

(Continua na pág. seguinte)

# ENLIGHTENMENT

- 1- NÍVEL DO FOGO
- 2- NÍVEL DA ROCHA
- 3- DESERTO
- 4- CAVERNA
- 5- NEVE
- 6- TERRA DA MADEIRA
- 7- RUÍNAS
- 8- FUNGOS
- 9- ÁGUA
- 10- PANTANO
- 11- MASMORRA
- 12- CASTELO
- 13- TOPO
- 14- APÓS DIMENSÃO
- 15- ROSA DELO



1988 SILVIO MENDES

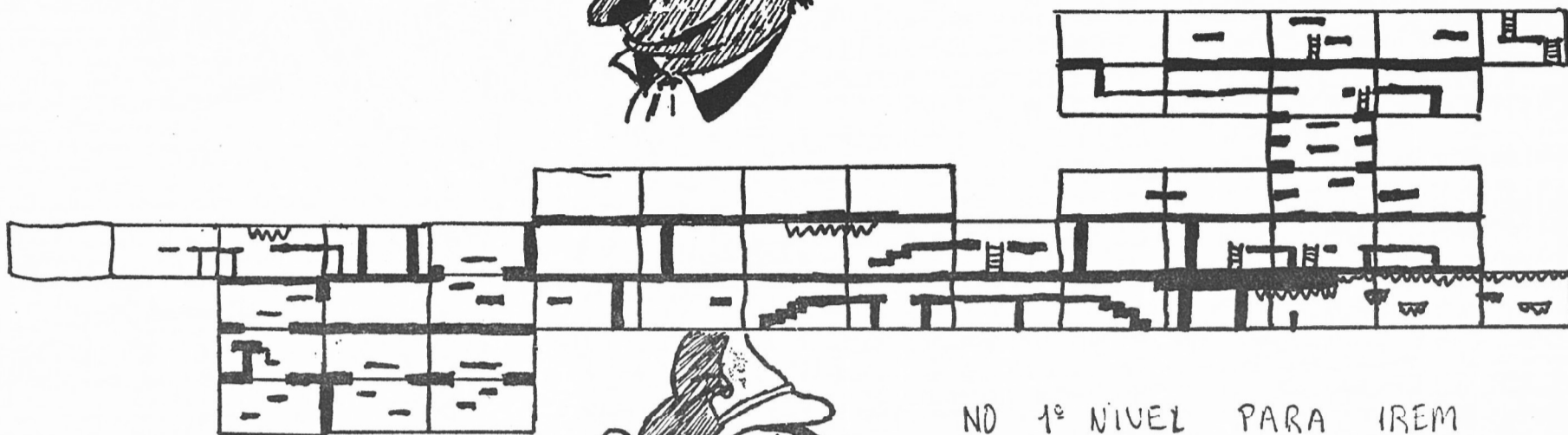
# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## Pokes & Dicas

### BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

NIVEL 2



PARA QUEM NAO SAIBA A FINALIDADE DO JOGO - TRATA-SE DE APANHAR 5 PISTAS (OBJECTOS) PARA PODERMOS SALVAR O DR DAWSON DAS GARRAS DO RATIGAN.



NO 1º NIVEL PARA IREM PARA AS SALAS SECRETAS PODEM PASSAR PELAS CAIXAS DE DE CORREIO QUE ESTAO NAS PORTAS OU PELAS GRADES.

1988 SILVIO MENDES

(Continuação da pág. anterior)

Para outras missões, por exemplo, apanhar um bebé perdido no supermercado, o que se pode fazer é vasculhar todos os sítios até o encontrar. E ainda para encontrar o cão basta seguir as pistas por ele deixadas (as suas necessidades), e quando o encontrarem carreguem na tecla que escolheram para apanhar objectos, quando ele estiver encostado ao nosso boneco (isto também serve para o bebé). Bem mas depois de apanharem o cão a vossa missão é de certeza limpar as pistas deixadas pelo cão com uma esfregona. Por vezes aparecem umas missões que são: ir trocar dinheiro numa das caixas ou recolher os trolleys deixados pelos clientes nessa mesma área e levá-los para a sua área (trolley area), que são bem fáceis. Por agora chega de Super Trolley e vamos a uns truques (alguns copiados da «Crash»):  
**HYSTERIA** — ao redefinir as teclas escrevam *cheats* e depois redefinem à vossa maneira e terão vidas infinitas.  
**IMPACT** — os códigos de passagem aos outros níveis são *eggs-chip-lead-tick-case-face-user*.

#### Manic Miner ataca de novo

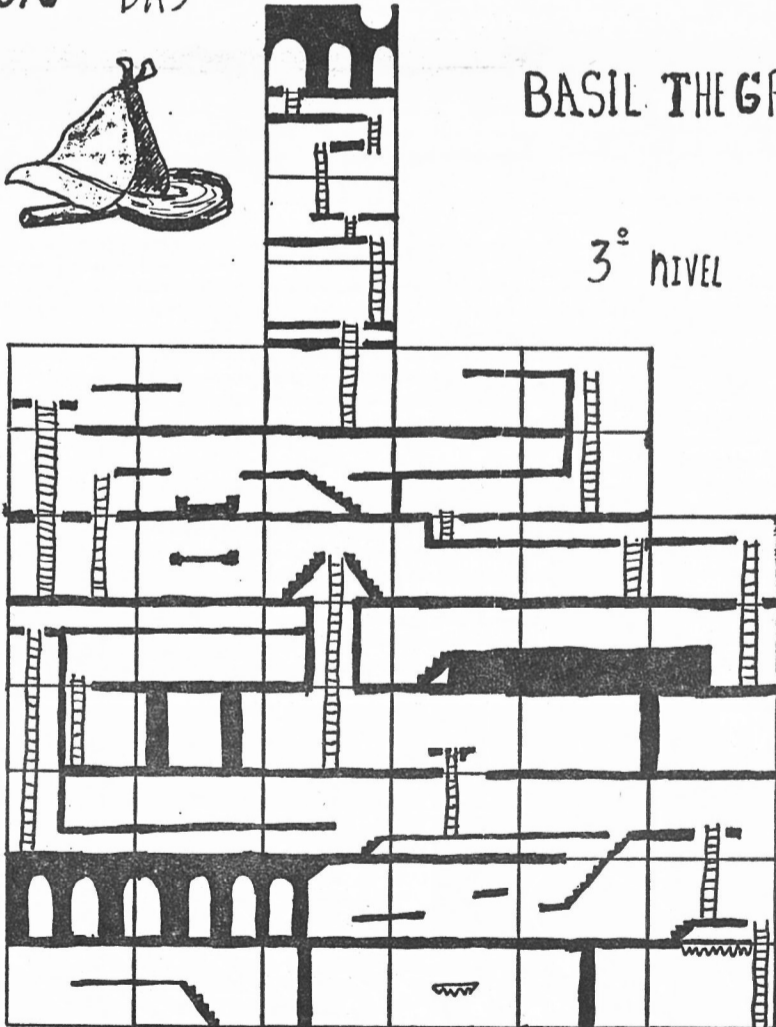
Hugo e Carina escreveram da Amadora desejosos de explicar a outros leitores como é que se passa de caverna em caverna no velhíssimo *Manic Miner*. Ora leiam:

«Após terem carregado a série de teclas «6, 0, 3, 1, 7, 6 e 9», há problemas a saber como se vai às seguintes cavernas, vamos passar a dizer como se passa por estas:

Nível	Local	Carregar teclas simult.
1.º	Central cavern	6
2.º	The cold room	1 e 6
3.º	The Menagerie	2 e 6
4.º	Abandoner leanium workings	1, 2 e 6
5.º	Eugene's lair	3 e 6
6.º	Processing Plant	1, 3 e 6
7.º	The Vat	2, 3 e 6
8.º	Winen willy meets the trans boot	6, 1, 2 e 3
9.º	Wacky amolbatrons	4 e 6
10.º	The endorian forest	as 1, 4, 6 e 8
11.º	Attack of the mutant Telephones	2, 4 e 6
12.º	Return of the Alien Best	1, 2, 4 e 6
13.º	One Refinedy	3, 4 e 6
14.º	Skylab Landing	1, 3, 4 e 6
15.º	The Bank	2, 3, 4 e 6
16.º	The Sixteenth cavern	1, 2, 3, 4 e 6
17.º	The Warehouse	5 e 6
18.º	Amaebathon's revenge	1, 5 e 6
19.º	Solar Power generator	5, 6 e 9
20.º	The Final Barrien	1, 2, 5 e 6

#### Mailstrom e pokes

Nuno e Duarte Abrantes que se autodenominam The Soldiers of Next Century enviaram material sobre um jogo que poucos de-



### BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

3º NIVEL

ESTE POKE SERVE PARA ENERGIA INFINITA

5 CLEAR 27000  
 10 PRINT AT 10,0;" START  
 BASIL THE DETECTIVE TAPE"  
 15 POKE 23607,200  
 20 LOAD "" CODE  
 30 POKE 55832,251  
 40 POKE 55833,201  
 50 LET I=USR 55808  
 60 POKE 41302,58  
 70 LET I=USR 32768

1988 SILVIO MENDES

vem lembrar: *Mailstrom*. Eis que aqui fica alguma informação que pode interessar a algum leitor com o jogo arrumado na prateleira. Estes leitores, que também enviaram alguns pokes, querem trocar informação com outros «viciados», pelo que os interessados lhes devem escrever para a Rua Jornal do Fundão, 32-2.º dt.º — 6230 Fundão, ou utilizar o telefone 53440 (antecedido do indicativo da zona).

**AUF WIDERSEEN MONTY** — Não devemos utilizar os aviões de cor branca. Esses tiram-nos um bilhete e não voamos.  
**MAILSTROM** — O objectivo do jogo é entregar cartas. Para isso é preciso andar pela cidade de camioneta (para entrar dentro dela carregue em *fire*) até chegarmos a um local onde está escrito *IN* e *OUT*. Saia da camioneta e vá até ao *OUT* carregue em *fire* e aparecerão os números no fundo do *screen* com cor roxa. Passe pelas casas com o número com cor roxa e choque com a porta e a carta será entre-

gue. Mas cuidado com os bandidos, esses causam-nos ferimentos.

**NOTA:** Logo ao início apanhe a bomba que lhe será útil para matar os bandidos. Para os matar largue a bomba e afaste-se que pouco tempo depois rebentará e se ficar perto dela morre.

**GAME OVER** — Código de acesso à 2.ª parte — 18024  
**TERRA CRESTA** — POKE 37797, 0  
**NIGHT GUNNER** — Código de entrada — 520  
**URIDIUM** — POKE 31308, 0  
**AVENGER** — POKE 51956, 201  
**BATMAN** — POKE 31527, 58  
**SABRE WOLF** — POKE 45575, 255  
**BOMB JACK II** — POKE 16384, 91  
**COBRA** — POKE 34928, 0  
 1942 — POKE 50702, 201  
**OLLI & LISSA** — POKE 34345, 0  
**PROFANATION** — POKE 49290, 255

BRUCE LEE — POKE 51795, 0  
 MOON ALERT — POKE 42654, 195  
 CHUCKIE EGG II — POKE 35453, 0  
 1994 — POKE 36121, 255  
 ROBIN HOOD — POKE 58012, 3  
 XEVIOUS — POKE 53592, N (N = número de vidas que deseja)  
 SCOOBY DOO — POKE 29614, 0  
 MONTY MOLE — POKE 3800  
 PAPER BOY — POKE 48023, 201  
 KRAKOUT — POKE 46565, 0  
 SIR FRED — POKE 46647, 201  
 PHANTOMAS — POKE 44814, 0  
 BATTY — POKE 48430, 13  
 JACK THE NIPPER II — POKE 43251, 0

**Street Hassle, Northstar e ainda...**

Pedro Abrantes e Tô Mané querem trocar correspondência com outros leitores. Escrevam-lhes para a Avenida Marginal, 54-2.º esq., Algueirão — 2725 Mem Martins.  
 Entretanto, destes leitores da Linha de Sintra eis alguns carregadores que, se funcionarem, vão resolver muita coisa. Igual possibilidade para os pokes enquanto que as dicas são mesmo certas. Mas espreitem...

ROLLING THUNDER — No menu inicial teclem «Jimbo» para energia infinita.  
 FLYING SHARK — Quando estiver a dar a música no menu inicial teclem 3 para escolher as teclas.  
 STREET HASSLE

```

10 CLEAR 65535
20 LET T = 0: LET w = 0
25 FOR F = 64000 TO 64015
30 READ A: POKE F, A
40 LET T = T + w * A: LET w = w + 1
50 NEXT F
60 IF T < > 18004 THEN PRINT "Erros nas datas": STOP
70 DATA 62, 201, 50, 52, 242, 205
80 DATA 3, 242, 62, 36, 50, 253
90 DATA 143, 195, 152, 184
100 LOAD "" CODE
110 RANDOMIZE USR 64000
  
```

**NORTHSTAR**

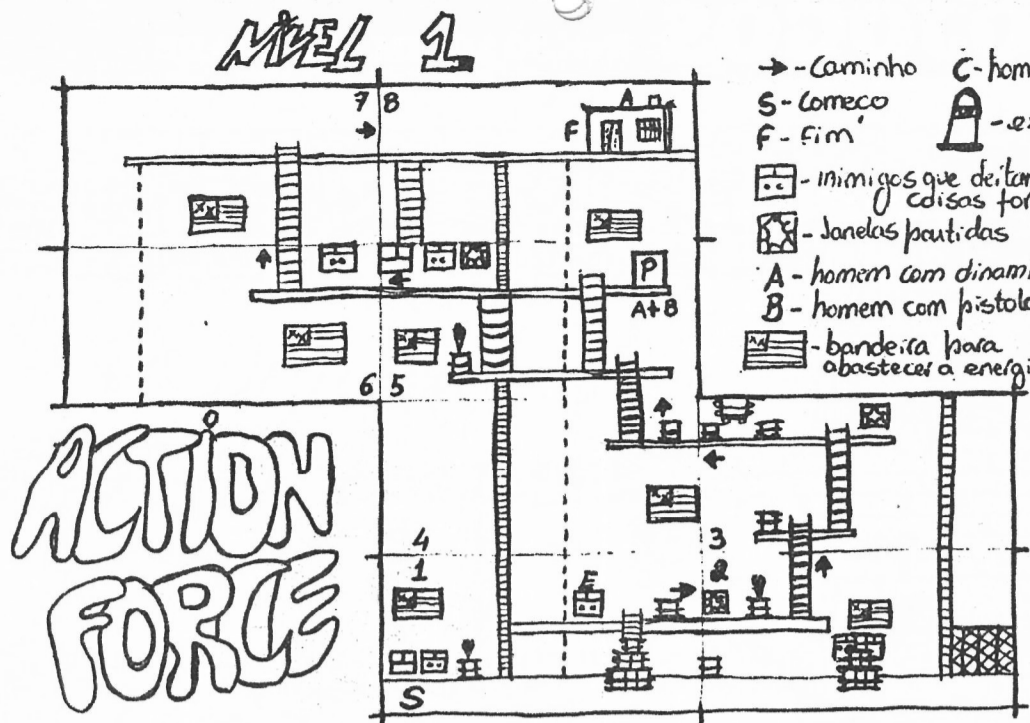
```

10 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: CLS
20 LOAD "" CODE
30 FOR F = 65448 TO 65455
40 READ A: POKE F, A: NEXT F
50 RANDOMIZE USR 65428
60 DATA 62, 36, 50, 243, 188
70 DATA 195, 191, 183
  
```

RENEGADE — POKE 40366, 0 (tempo inf.)  
 RENEGADE — POKE 41048, 195 (vidas inf.)  
 CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 184 (vidas inf.)  
 INDIANA JONES — POKE 33935, 184 (vidas inf.)  
 HYSTERIA — POKE 44623, 167 (escudo e energia inf.)  
 SURF CHAMP — 1: esq.; CAPS SHIFT: dir.; 2: apanhar onda;  
 L: elevar prancha; A: meter prancha na água.  
 GREEN BERET

```

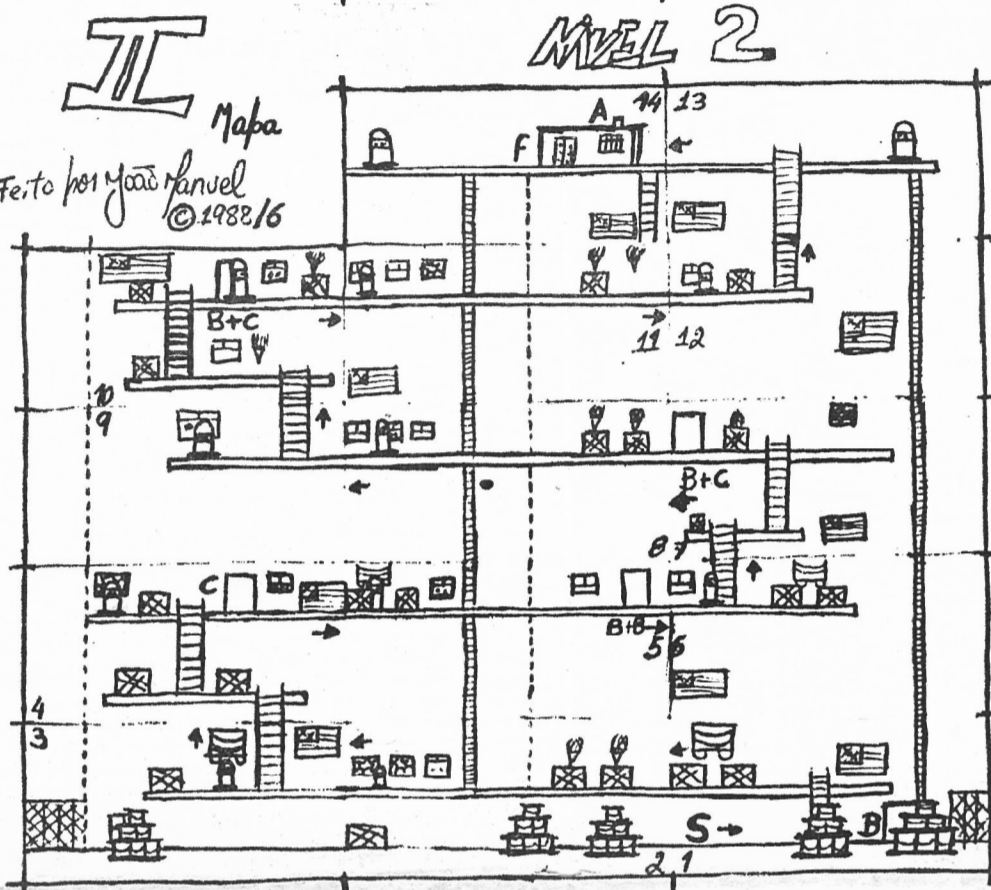
10 MERGE "": POKE 23780, 201: POKE 23838, 0:
   POKE 23839, 0: POKE 23840, 0:
   RANDOMIZE USR 23760
20 FOR F = 16416 TO 16423
30 READ A: POKE F, A: NEXT F
40 POKE 23780, 243: RANDOMIZE USR 23780
50 DATA 62, 0, 50, 92, 164, 195, 224, 87
  
```



**ACTION FORCE**

**II**

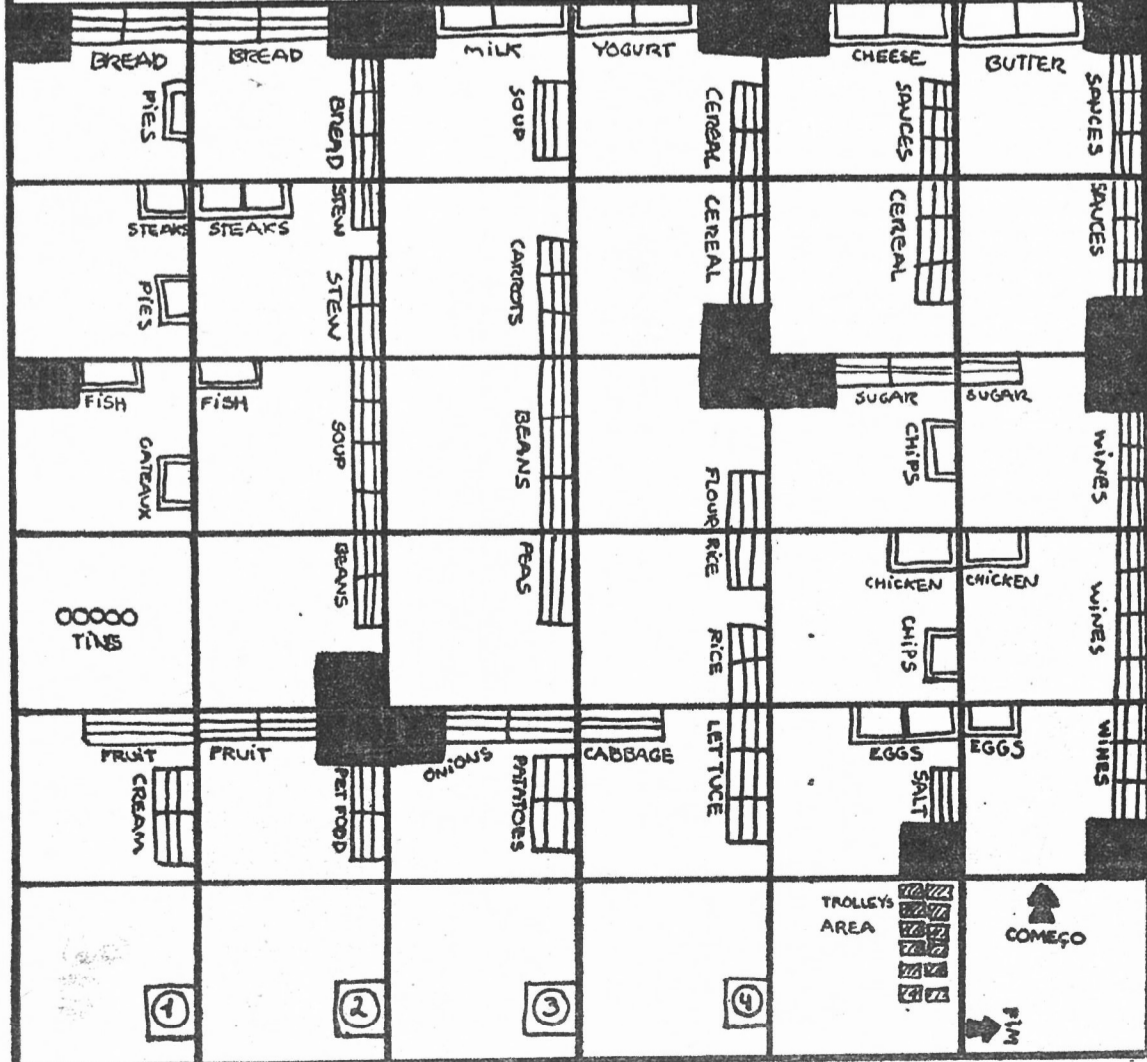
Mapa  
 Feito por João Manuel  
 ©1982/16



**Super Trolley**  
 BY: JOVI SOFT CLUB

MIGUEL NASCIMENTO / ANDRÉ GRILLO / JOÃO LOPES

**LEGENDA:**  
 TILL (carrinho) — DARMÁRIOS (armas)  
 ARCAS FRIGIFÉRICAS (geladeiras) — TROLLEY (carrinho)



**COMMANDO**

```

10 CLEAR 40000
20 LOAD "" CODE
30 POKE 65267, 205
40 POKE 65379, 68
50 POKE 65380, 15
60 POKE 65382, 108
70 POKE 65383, 165
80 FOR N = 65482 TO 65497: READ A: POKE N, A:
   NEXT N
90 RANDOMIZE USR 65263
100 DATA 175, 050, 122, 104, 050
110 DATA 004, 108, 050, 005, 108
120 DATA 050, 006, 108, 195, 030
130 DATA 100
  
```

**Encravado no elevador...**

É assim mesmo que Marco Bruno Pinheiro Marques está em Pyjamarama. Que fazer quando o raio do elevador não quer funcionar? Respostas para a Rua de Olivença, 18-1.º dt. — 2775 Mem Martins, ou para «A Capital»...

Do Marco, algumas dicas para os atrasados em James Bond 007 e para Super Soccer. As dicas de fecho por esta semana. Escrevam. Com coisas novas...

**SUPER SOCCER** — Quando estiver um pouco depois do meio campo chute com toda a força, baterá na cabeça do guarda-redes, entrará e será GOLO.

**JAMES BOND 007** — No 1.º nível ir sempre em frente (saltar as pedras). Quando se chegar ao fim põe-se a mira (carregando para a esquerda) e mete-se a mira no canto inferior direito e carrega-se fire (só uma vez) e tenta-se acertar no atirador (que aparece entre as rochas). Quando se acertar nele vai-se para a direita e assim se passa ao 2.º nível.

No 2.º nível só se tem de ir a saltar para a direita até se passar ao 3.º nível.

O 3.º nível é mais difícil pois tem de saltar ou baixar-se conforme os tubos que aparecem (deve-se evitar os ferros que os operários deixam cair) até passar ao 4.º nível.

No 4.º nível tem que se saltar sobre os buracos do chão e com a mira acertar nos homens. Usar sempre esta tática até se passar ao 5.º nível (os homens e os helicópteros deitam bombas).

No 5.º nível têm que rebentar os balões mas meus amigos daqui eu não passo pois desejo-vos:

BOA SORTE!

**POKES & DICAS**

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
 1124 LISBOA CODEX.

